

**KARTA MODUŁU / KARTA PRZEDMIOTU**

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Kod modułu                       | <b>Z-EKO2-581</b>                        |
| Nazwa modułu                     | <b>Gry decyzyjne w przedsiębiorstwie</b> |
| Nazwa modułu w języku angielskim | <b>Decision games in enterprises</b>     |
| Obowiązuje od roku akademickiego | <b>2017/2018</b>                         |

**A. USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW**

|                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Kierunek studiów                 | <b>Ekonomia</b>                    |
| Poziom kształcenia               | <b>II stopień</b>                  |
| Profil studiów                   | <b>Ogólnoakademicki</b>            |
| Forma i tryb prowadzenia studiów | <b>studia stacjonarne</b>          |
| Specjalność                      | <b>Finanse przedsiębiorstw</b>     |
| Jednostka prowadząca moduł       | <b>Katedra Ekonomii i Finansów</b> |
| Koordinator modułu               | <b>mgr Dorota Bochnacka</b>        |
| Zatwierdził                      |                                    |

**B. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU**

|  |   |
|--|---|
| Przynależność do grupy/bloku przedmiotów             | <b>Specjalnościowy</b>  |
| Status modułu  | <b>Obowiązkowy</b>  |
| Język prowadzenia zajęć                              | <b>Polski</b>   |
| Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr        | <b>Semestr III</b>  |
| Usytuowanie realizacji przedmiotu w roku akademickim | <b>Semestr zimowy</b>   |
| Wymagania wstępne                                    | <b>Ekonometria i prognozowanie procesów ekonomicznych, Ekonomia menadżerska, Analiza sprawozdań finansowych, Planowanie finansowe</b> |
| Egzamin (TAK/NIE)                                    | <b>NIE</b>  |
| Liczba punktów ECTS                                  | <b>4</b>  |

| <b>Forma prowadzenia zajęć</b>   | <b>wykład</b> | <b>ćwiczenia</b> | <b>laboratorium</b> | <b>projekt</b> | <b>inne</b> |
|----------------------------------|---------------|------------------|---------------------|----------------|-------------|
| <b>Liczba godzin w semestrze</b> | -             | -                | <b>30</b>           | -              | -           |

### C. EFEKTY KSZTAŁCENIA I METODY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Cel modułu</b> | Celem modułu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami prowadzenia gier decyzyjnych, a także umożliwienie zdobycia doświadczenia oraz umiejętności w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem w warunkach konkurencji. Poprzez uczestnictwo w symulacyjnych grach decyzyjnych odzwierciedlających wybrane aspekty gry rynkowej studenci mają możliwość połączenia oraz wykorzystania zdobytej wiedzy teoretycznej z zakresu rachunkowości, analizy finansowej, finansów oraz zarządzania. Dodatkowo zdobywają umiejętności negocjacji, podejmowania decyzji w warunkach niepewności oraz pracy zespołowej. |
|-------------------|--|

| Symbol efektu | Efekty kształcenia  | Forma prowadzenia zajęć | Odniesienie do efektów kierunkowych | Odniesienie do efektów obszarowych |
|---------------|---|-------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| W_01          | Student posiada wiedzę na temat prowadzenia i funkcjonowania działalności gospodarczej w warunkach konkurencji. Zna znaczenie gier decyzyjnych w kształceniu kadry menadżerskiej, a także rozumie potrzebę znajomości oraz wykorzystania przez przedsiębiorcę wiedzy z zakresu ekonometrii, statystyki oraz modelowania ekonomicznego w celu podejmowania racjonalnych decyzji.   | L                       | K_W11                               | S2A_W11                            |
| W_02          | Posiada pogłębioną wiedzę w obszarze dyscyplin pokrewnych naukom ekonomicznym, które niezbędne są wykwalifikowanemu ekonomistcie.   | L                       | K_W12                               | S2A_W11                            |
| U_01          | Posiada umiejętność wykorzystania wiedzy teoretycznej w celu pozyskania danych niezbędnych do analizy rozpatrywanych procesów. Posiada umiejętność wyboru odpowiedniej metody badawczej oraz jej zastosowania do analizy szans i zagrożeń związanych z działalnością przedsiębiorstwa. Dodatkowo rozumie podstawowe problemy związane z kierowaniem małym przedsiębiorstwem (poprzez zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem). | L                       | K_U02                               | S2A_U02                            |
| U_02          | Posiada umiejętność weryfikacji i wykorzystania dostępnych metod analizy finansowej (tj. analiza kosztów, analiza wskaźnikowa, rachunek zysków i strat etc.) oraz podejmowania na ich podstawie decyzji zarządczych związanych z prowadzeniem firmy.  | L                       | K_U03                               | S2A_U06                            |
| K_01          | Potrafi współpracować w grupie w celu podjęcia optymalnej decyzji. Rozumie potrzebę odpowiedzialności oraz wywiązywania się z powierzonych funkcji. Potrafi przygotować plan finansowy oraz marketingowy przedsiębiorstwa, a także pokierować jego realizacją.  | L                       | K_K03                               | S2A_K02<br>S2A_K03                 |
| K_02          | Jest gotów do samodzielnego uruchomienia i kierowania przedsiębiorstwem. Rozumie potrzebę systematycznej analizy i ciągłego monitorowania podejmowanych decyzji.  | L                       | K_U08                               | S2A_K07                            |

## Treści kształcenia

### 1. Treści kształcenia w zakresie zadań laboratoryjnych

| Nr zajęć lab. | Treści kształcenia   | Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu |
|---------------|--|---|
| 1.            | Teoria gier w podejmowaniu decyzji.<br>Istota i rodzaje gier decyzyjnych oraz ich wykorzystanie w procesie kształcenia kadry menedżerskiej.  | W_01  |
| 2-3.          | Symulacyjna gra decyzyjna - Myjnionerzy.<br>Finansowe, strategiczne oraz rynkowe aspekty prowadzenia przedsiębiorstwa na podstawie prostej gry symulacyjnej Myjnionerzy.   | U_02  |
| 4-6.          | Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6.<br>Zapoznanie się zasadami oraz interfejsem gry TEES-6. Wyłonienie zespołów stanowiących zarządy przedsiębiorstw. Przeprowadzenie dwukwartalowej rozgrywki testowej.   | W_02<br>U_01<br>U_02<br>K_01<br>K_02          |
| 7-14.         | Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6.<br>Przygotowanie biznesplanu. Zarządzanie funkcjonującym na konkurencyjnym rynku przedsiębiorstwem produkcyjnym poprzez podejmowanie decyzji dotyczących m.in., wysokości cen wytwarzanego wyrobu, jego jakości, wielkości produkcji, podziału zysku oraz lokowania nadwyżki finansowej, a także wysokości nakładów na promocję produktu oraz wydatków na badania rozwojowe.<br>Współpracujące zespoły podejmują osiem kolejnych decyzji (po jednej na zajęciach). | W_02<br>U_01<br>U_02<br>K_01<br>K_02          |
| 14-15.        | Przygotowanie raportu końcowego zawierającego informację o sposobie prowadzenia działalności przez Zarządy poszczególnych firm (sprawozdanie Zarządu z działalności). Prezentacja uzyskanych wyników. Dyskusja podsumowująca.  | W_01  |

### Metody sprawdzania efektów kształcenia

| Symbol efektu | Metody sprawdzania efektów kształcenia<br>(sposób sprawdzenia, w tym dla umiejętności – odwołanie do konkretnych zadań projektowych, laboratoryjnych, itp.)  |
|---------------|--|
| W_01          | <b>Obserwacja postawy studenta podczas zajęć laboratoryjnych, dyskusje podczas zajęć, symulacyjna gra decyzyjna TEES-6, sprawozdanie z rozgrywki.</b><br>Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej do poprawnego prowadzenia wirtualnej firmy zawartej we wskazanych materiałach dydaktycznych. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, student powinien dodatkowo uzyskać wynik mieszczący się w 10% najlepszych wyników.   |
| W_02          | <b>Obserwacja postawy studenta podczas zajęć laboratoryjnych, dyskusje podczas zajęć, wyniki i sprawozdanie z symulacyjnej gry decyzyjnej TEES-6</b><br>Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej w celu sprawnego prowadzenia wirtualnej firmy. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, student powinien dodatkowo uzyskać wynik mieszczący się w 10% najlepszych wyników.  |
| U_01          | <b>Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry), biznesplan (projekt)</b><br>Student, aby uzyskać oceną dobrą powinien otrzymać wynik stanowiący co najmniej 75% najlepszego wyniku z rozgrywki. Ponadto powinien przedstawić biznesplan oraz sprawozdanie z rozgrywki zgodny z wytycznymi prowadzącego. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student powinien uzyskać wynik stanowiący co najmniej 90% najlepszego wyniku. Na ocenę bardzo dobrą wykonany biznesplan oraz sprawozdanie powinien wykraczać poza minimalne wymagania przedstawione przez prowadzącego. |
| U_02          | <b>Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry)</b><br>Student, aby uzyskać oceną dobrą powinien otrzymać wynik stanowiący co najmniej 75% najlepszego wyniku z rozgrywki. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student powinien uzyskać wynik stanowiący co najmniej 90% najlepszego wyniku.   |

|      |  |
|------|--|
| K_01 | <p><b>Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry), obserwacja postawy studenta podczas zajęć dydaktycznych, dyskusje podczas laboratoriów</b></p> <p>Student aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się znajomością materiałów dydaktycznych i gotowością wykorzystania zdobytej wiedzy w rozgrywce. Aby uzyskać oceną bardzo dobrą student powinien wykazać się umiejętnością pogłębionej analizy rozgrywki oraz umiejętnością planowania rozwoju swojej firmy na kilka ruchów (kwartałów) w przód.</p> |
| K_02 | <p><b>Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry), obserwacja postawy studenta podczas zajęć dydaktycznych, dyskusje podczas laboratoriów</b></p> <p>Aby uzyskać ocenę dobrą student powinien uczestniczyć w procesie podejmowania decyzji przez zespół. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student powinien aktywnie uczestniczyć w procesach decyzyjnych swojej firmy, zgłaszać własne propozycje i poprawnie opiniować propozycje innych członków zespołu.</p>  |

#### D. NAKŁAD PRACY STUDENTA

| Bilans punktów ECTS |  |                     |           |
|---------------------|--|---------------------|-----------|
| Lp.                 | Rodzaj aktywności  | Obciążenie studenta | Jednostka |
| 1.                  | Udział w wykładach   |                     | h         |
| 2.                  | Udział w ćwiczeniach   |                     | h         |
| 3.                  | Udział w laboratoriach   | 30                  | h         |
| 4.                  | Udział w zajęciach projektowych  |                     | h         |
| 5.                  | Udział w konsultacjach (2-3 razy w semestrze)  | 10                  | h         |
| 6.                  | Konsultacje projektowe   | 10                  | h         |
| 7.                  | Udział w egzaminie   |                     | h         |
| 8.                  |  |                     |           |
| 9.                  | <b>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego</b>   | 50                  | h         |
| 10.                 | <b>Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego</b><br><i>(1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta)</i> | 2                   | ECTS      |
| 11.                 | Samodzielne studiowanie tematyki wykładów  |                     | h         |
| 12.                 | Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń   |                     | h         |
| 13.                 | Samodzielne przygotowanie się do kolokwium   |                     | h         |
| 14.                 | Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów  | 30                  | h         |
| 15.                 | Wykonanie sprawozdań   | 10                  | h         |
| 16.                 | Przygotowanie do kolokwium końcowego z laboratorium  |                     | h         |
| 17.                 | Wykonanie projektu lub dokumentacji  | 10                  | h         |
| 18.                 | Przygotowanie do egzaminu  |                     | h         |
| 19.                 |  |                     |           |
| 20.                 | <b>Liczba godzin samodzielnej pracy studenta</b>   | 50                  | h         |
| 21.                 | <b>Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy</b><br><i>(1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta)</i>  | 2                   | ECTS      |
| 22.                 | <b>Sumaryczne obciążenie pracą studenta</b>  | 100                 | h         |
| 23.                 | <b>Punkty ECTS za moduł</b><br><i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>   | 4                   | ECTS      |
| 24.                 | <b>Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym</b><br><i>Suma godzin związanych z zajęciami praktycznymi</i>   | 100                 | h         |
| 25.                 | <b>Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym</b><br><i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>                                     | 4                   | ECTS      |

## E. LITERATURA

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Wykaz literatury              | <ol style="list-style-type: none"><li>1. R. Szczepanik, Myjnionerzy – regulamin gry.<br/><a href="http://www.symulacje.edu.pl/wp-content/uploads/2014/11/myjnionerzy-regulamin-gry.pdf">http://www.symulacje.edu.pl/wp-content/uploads/2014/11/myjnionerzy-regulamin-gry.pdf</a></li><li>2. J.T. Skrzypek, M. Szubra, Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6 – podręcznik użytkownika, Kraków 2010.</li><li>3. A. Waśniewska , K. Skrzyszewska, Ekonomia menadżerska. Podstawy teoretyczna z zadaniami, Akademia Morska w Gdyni, Gdynia 2012.</li><li>4. J.T. Skrzypek, Biznesplan w 10 krokach. Przewodnik od pomysłu do wdrożenia, Poltext, Warszawa 2014.</li><li>5. J.T. Skrzypek, E. Filar, Biznes plan, Poltext, Warszawa 2007.</li><li>6. M. Malawski, H. Sosnowska, A. Wieczorek, Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych, PWN, 2014.</li><li>7. K. Binmore, Teoria gier, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2017.</li></ol> |
| Witryna WWW modułu/przedmiotu |  |